NES-MW-ITA

SUPER MARIO BROS. 2™

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Questo marchio ufficiale garantisce che Nintendo ha controllato questo prodotto e che esso rispecchia gli standards Nintendo di affidabilità, livello di costruzione e divertimento. Cercate sempre questo marchio quando acquistate giochi ed accessori per essere certi della completa compatibilità con il vostro Nintendo Entertainment System.

IMPORTANTE: Questa cartuccia di gioco funziona solo con il Nintendo Entertainment System MATTEL VERSION o NES VERSION.

Vi ringraziamo per aver scelto la Cartuccia Super Mario Bros.2™ del Nintendo Entertainment Sysyem™

Leggete attentamente questo libretto di istruzioni per assicurarvi del corretto trattamento del nuovo gioco e tenetelo per consultazione per il futuro.

Indice

La Storia di Super Mario Bros.2 3
Regole Base del Gioco 5
Come si muovono Mario e i suoi amici 11
Cosa può essere d'aiuto a Mario e i suoi amici 18
Una possibilità di Bonus alla fine di un'area 22
Ostruzione del cammino - bande di personaggi nemici 23

PRECAUZIONI

1) Questo è un gioco di alta precisione. Non lasciatelo in posti che siano troppo caldi o troppo freddi. Non urtatelo nè fatelo cadere. Non smontatelo.
2) Evitate di toccare il connettore, non bagnatelo nè sporcatelo. Questo potrebbe danneggiare il gioco.
3) Non pulite con benzina, acquaragia, alcool o altri solventi.

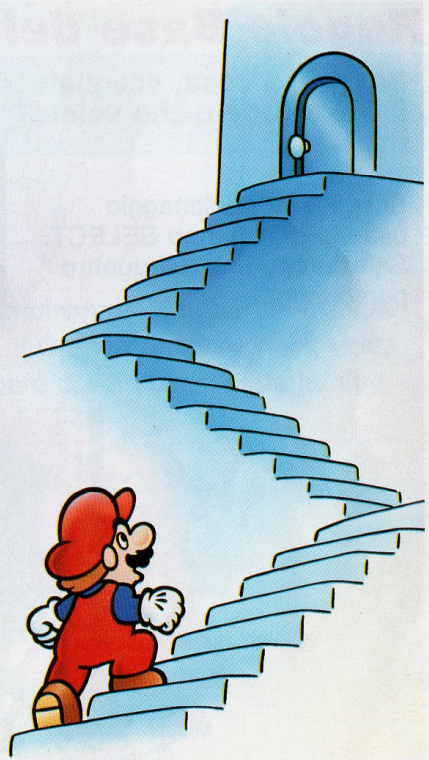
Nota: Nell'interesse dello sviluppo del prodotto, le specifiche e il disegno del prodotto sono soggetti a modifica senza comunicazione preventiva.

©1989 Nintendo Co., Ltd.

La Storia di Super Mario Bros.2

Una notte Mario fece uno strano sogno. Sognò una lunga scala che conduceva a una porta. Appena la porta si fu aperta, si trovò in un mondo che non aveva mai visto prima e che si estendeva a vista d'occhio. Quando drizzò le orecchie per ascoltare, sentì una debole voce che diceva: "Benvenuto a Subcon, la terra dei sogni. Siamo stati maledetti da Wart ed ora dipendiamo dalla sua parola.Aspettavamo il tuo arrivo. Ti prego, sconfiggi Wart e riporta Subcon alla sua condizione naturale. L'incantesimo che Wart ha fatto su di te nel mondo reale non avrà nessun effetto qui. Ricorda, Wart odia la verdura. Per favore aiutaci!" In quel momento Mario vide dei fulmini lampeggiare davanti ai suoi occhi. Stupefatto, perse l'equilibrio.Si risvegliò di colpo e si ritrovò nel suo letto. Per schiarirsi le idee, Mario parla del suo sogno con Luigi, Toad e Princess. Decidono di andare a fare un picnic

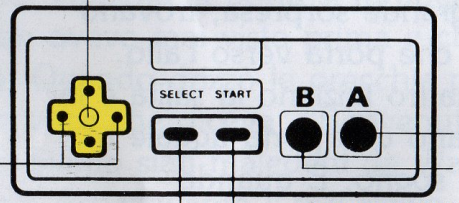
sulla vicina montagna. Appena arrivati vedono un'apertura nella montagna. Entrano nella grotta e, con loro grande sorpresa, trovano una scala che porta verso l'alto. Tutti e quattro iniziano la salita e in cima trovano una porta uguale a quella del sogno. E quando lentamente aprono la porta, il mondo sognato da Mario si schiude davanti ai loro occhi!...

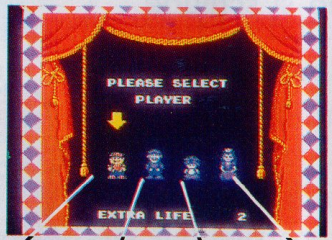


Regole Base del gioco.

•Per prima cosa, scegliete il personaggio che volete essere.

Scegliete il personaggio usando lo schermo SELECT. Selezionate uno dei quattro personaggi.





Mario

Luigi

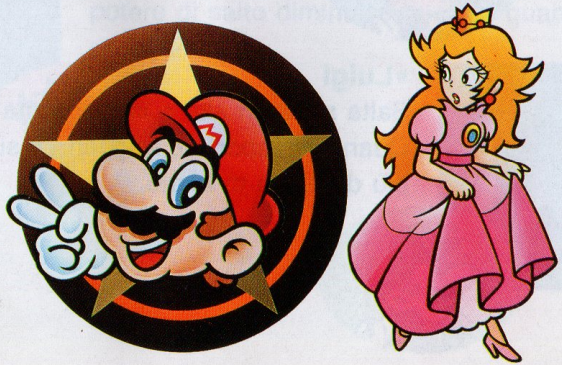
Toad
(Suddito dei Funghi)

Princess

•7 mondi — completare tutte le 20 zone

1 ~ 3	4 ~ 6	7 ~ 9	10 ~ 12	13 ~ 15	16 ~ 18	19• 20
INIZIO MONDO1	2	3	4	5	6	FINE 7

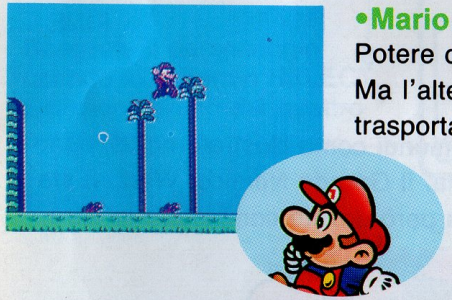
Questo gioco comprende 20 zone divise in 7 mondi come illustrato nel disegno qui sopra. C'è un nemico alla fine di ogni zona. Il Grande Nemico, Wart, vi sta aspettando al termine della zona finale. Prima però dovete completare le altre zone.



Cosa può fare ogni personaggio.

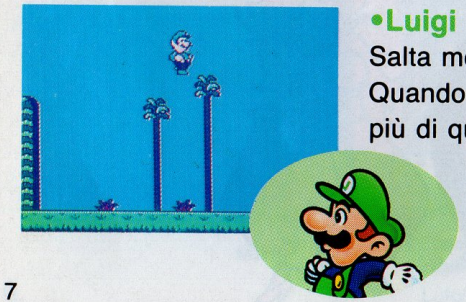
★Salto

Ognuno dei quattro ha un diverso potere di salto e un diverso modo di saltare.



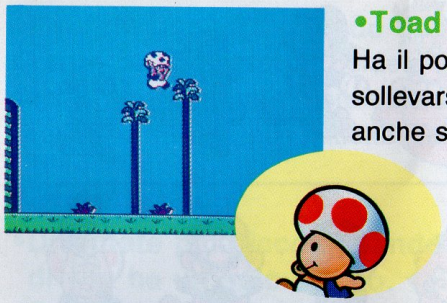
•Mario

Potere di salto medio in quasi tutte le situazioni. Ma l'altezza del salto diminuisce un po' quando trasporta un oggetto.



•Luigi

Salta molto in alto e in lungo ma più lentamente. Quando trasporta un oggetto il suo potere diminuisce più di quello di Mario.



•Toad

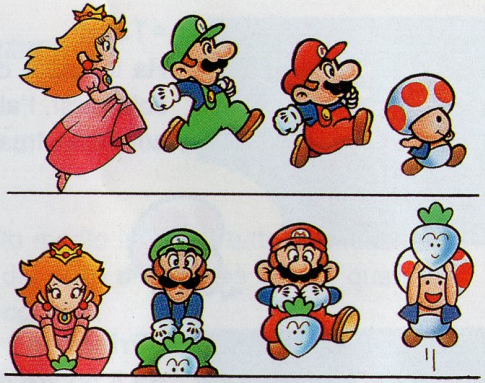
Ha il potere di salto minore. Ma poichè può sollevarsi, l'altezza e la velocità del salto non variano anche se trasporta un oggetto.

•Princess

Ha il potere di salto N° 3. Premendo il Pulsante A la farete fluttuare nell'aria per circa 1,5 sec. Il suo potere di salto diminuisce un po' quando trasporta un oggetto.

★Corsa

Tutti corrono alla stessa velocità, ma se trasportano qualcosa l'ordine dal più lento al più veloce è: Princess, Luigi, Mario, Toad.



★Raccolta dei blocchi di funghi

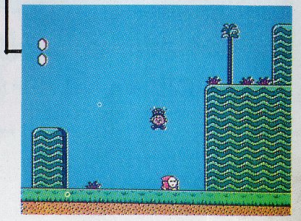
La velocità con la quale raccolgono oggetti, dal più lento al più veloce, è: Princess, Luigi, Mario, Toad.

Attenzione al GAME OVER!

•Il gioco inizia con tre vite.

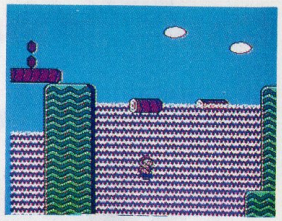
Perdete una vita quando il livello di vita arriva a 0. Il livello parte dal secondo spazio. Quando gli spazi sono tutti bianchi perdete una vita. Il livello può essere aumentato fino a 4 spazi.
Se il livello si esaurisce quando vi resta solo una vita il gioco è finito.

Livello della vita



•Perdete una vita quando cadete.

Ci sono buchi e cascate. Perdete una vita se vi cadete dentro. Attenti a non cadere quando saltate o perdete l'equilibrio. Inoltre, non cadete quando siete alti in cielo!



•Diventate più piccoli quando il livello di vita ha un solo spazio. Fate attenzione!

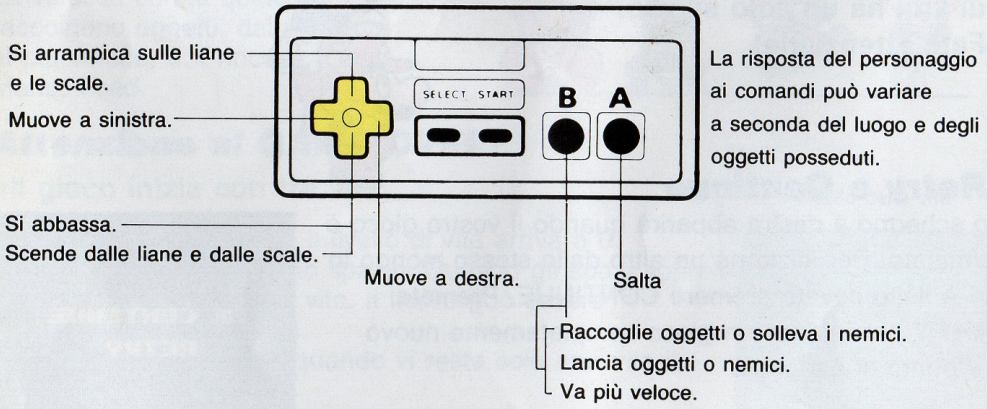
Retry e Continue

Lo schermo a destra apparirà quando il vostro gioco è terminato. Per iniziarne un altro dallo stesso mondo in cui è finito dovete premere CONTINUE. Premete RETRY per iniziare un gioco completamente nuovo dal punto di partenza.

NOTA: I GIOCHI POSSONO ESSERE CONTINUATI SOLO DUE VOLTE.

Come si muovono Mario e i suoi amici.

Come usare la Pulsantiera



Potete fare tutti i tipi di salto.

•Salto sul posto

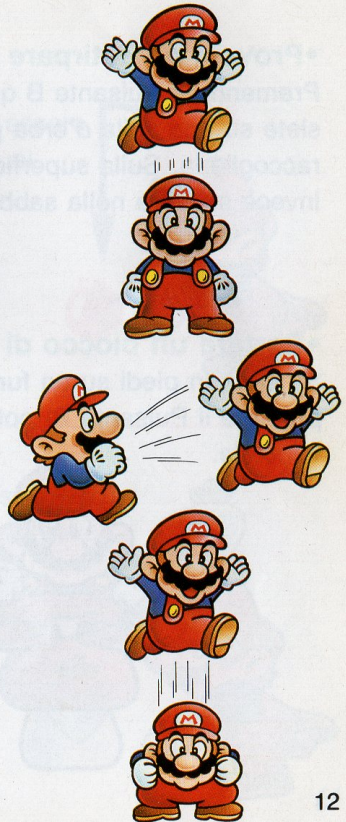
Se premete il Pulsante A quando siete fermi, potete saltare sul posto. Il salto non sarà però molto alto.

•Salto in corsa

Saltate premendo la parte sinistra o destra del Pulsante Direzionale e usando il Pulsante A mentre correte. Potete saltare più in alto che con un salto sul posto, così è più facile evitare i nemici.

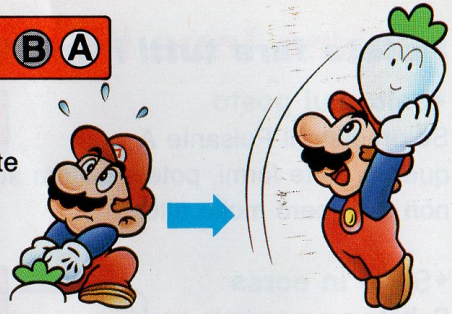
•Salto potenziato

Il giocatore lampeggerà quando la parte inferiore del Pulsante Direzionale viene tenuta in pressione. Quando saltate, farete un salto di una volta e mezza la normale possibilità.



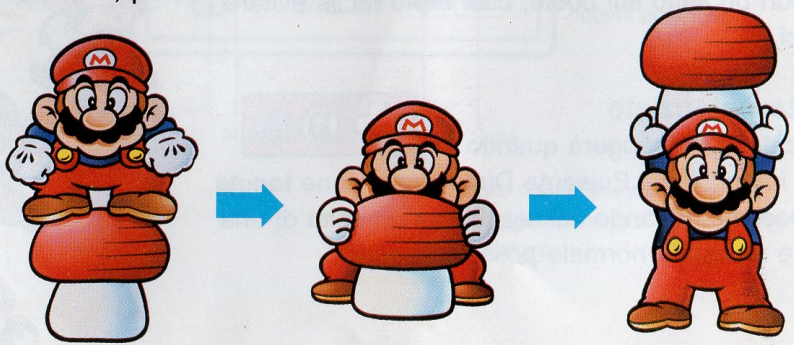
•Provate ad estirpare l'erba.

Premendo il Pulsante B quando siete su una zolla d'erba potete estirparla e raccoglierla. Sulla superficie del deserto potete invece scavare nella sabbia.



•Portare un blocco di fungo.

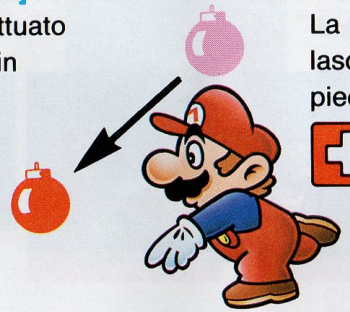
Se siete in piedi su un fungo e premete il Pulsante B, potete sollevarlo come un vegetale.



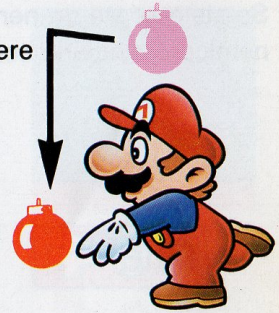
•Lancio degli oggetti

[Bombe e funghi]

Può essere effettuato un lancio corto in questo modo:



La bomba può essere lasciata cadere ai piedi così:



[Per altri oggetti]

Altri oggetti possono essere lanciati più lontano così:

Altri oggetti possono essere lanciati a breve distanza così:

•Attacco dei nemici con i nemici.

Se siete sopra un nemico e premete il Pulsante B, potete sollevare questo nemico e lanciarlo contro un altro.

Potete anche andare più veloci!

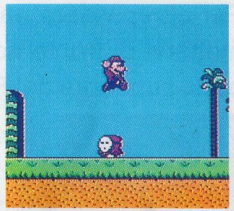
•Velocità accelerata

Potete correre più velocemente premendo la parte sinistra o destra del Pulsante Direzionale e contemporaneamente il Pulsante B.

•Evitate i nemici con astuzia!

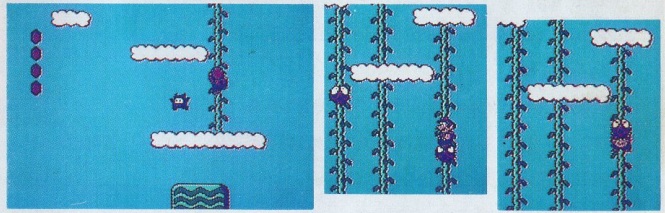
Potete abbassare la testa premendo la parte inferiore del Pulsante Direzionale. Così facendo eviterete i nemici volanti.

Potete controllare Mario e i suoi amici anche mentre saltano. Scendete con abilità sulle teste dei nemici!



•Provate ad arrampicarvi sulle liane e le catene!

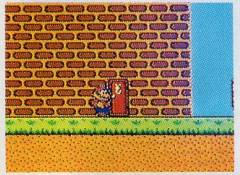
Quando un personaggio è sopra una liana o una catena, può arrampicarvicisi premendo la parte superiore del Pulsante Direzionale. Possono farlo anche nel bel mezzo di un salto! Se vi trovate su un nemico in cima ad una liana, potete farlo cadere.

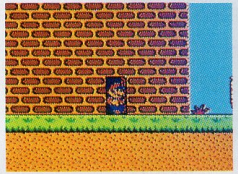


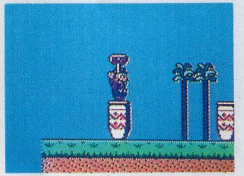
•Oltrepassare le porte aperte.

Per oltrepassare una porta dovete mettervi di fronte ad essa e premere la parte superiore del Pulsante Direzionale.

Se non avete una chiave, non potrete oltrepassare le porte chiuse.

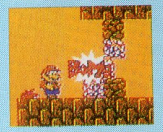


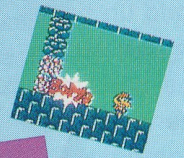




Distruggete i muri con le bombe!

Ci sono luoghi, nelle caverne e nelle torri, in cui i muri vi ostruiscono il passaggio. Usate le bombe per distruggerli.





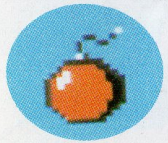
Cosa può essere d'aiuto a Mario e i suoi amici.

Monete

Potete vincere vite extra con la fortuna e con le monete che avete raccolto.

Vegetali

Vegetali maturi. Se ne raccogliete molti...



Bomba

Pochi secondi dopo essere state raccolte, brillano e esplodono.

Vegetali non maturi

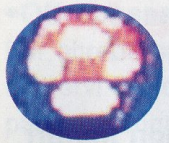
Non sono completamente cresciuti. Dateli ai nemici.

Gusci di tartaruga

Quando li lanciate, scivolano e colpiscono il nemico.

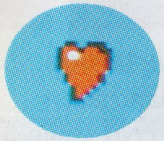
Blocco di fungo

Possono essere usati come gradino per attaccare il nemico.



Funghi

Appaiono quando entrate in una alterazione del Subspazio in un certo posto. Il vostro livello di vita aumenterà di uno spazio.



Piccolo cuore

Appare quando battete molti nemici. Il livello di vita recupera uno spazio.

Chiave

Ne avete bisogno per aprire le porte chiuse. La vostra velocità non diminuisce se avete la chiave.

1 UP

Quando appare un fungo 1 up, guadagnate una nuova vita!

POW

Blocco di potere. Quando lo lanciate, la terra trema e potete battere tutti i nemici.

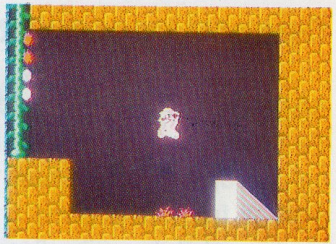
Oggetti veramente utili

•Andate nel Subspazio con la magia!

Se trovate la pozione magica, provate a lanciarla. Apparirà una porta. Entrerete nel Subspazio se premete la parte superiore del Pulsante Direzionale mentre siete di fronte alla porta.

L'erba nel Subspazio diventerà monete fino a che non userete la magia per due volte in quella zona. Se posizionerete una porta in un certo posto, un cuore aumenterà il vostro livello di vita.

•Diventerete invicibili raccogliendo ciliege!
Una stella apparirà quando avrete raccolto abbastanza ciliege. Prendendola, diventerete invincibili per un certo periodo.



Ciliege

Stella

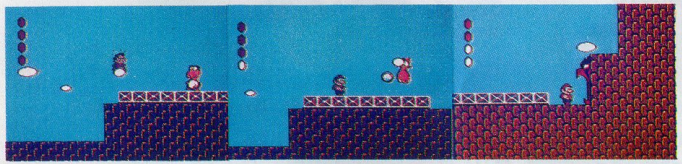
• Fermata del tempo
I vegetali non vengono solo usati per l'attacco. Se ne avete già quattro e ne raccogliete un quinto, apparirà un segnale di fermata del tempo. Quando lo prendete, i movimenti del nemico si fermeranno per un certo tempo.

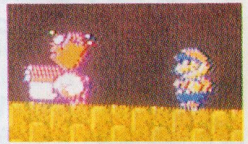
Vegetale

Segnale di fermata del tempo

Una possibilità di Bonus alla fine di un'area

•Completate lo schermo esautorando il nemico principale!
Al termine di ogni area c'è una maschera che diventa l'entrata dell'area seguente. Per aprire la porta dovete impadronirvi della boccia di cristallo. Birdo a volte possiede la boccia, perciò recuperatela distruggendolo. Alla fine di ogni mondo il capo nemico vi aspetta nuovamente!




Attaccate il capo nemico gettandogli blocchi di funghi.

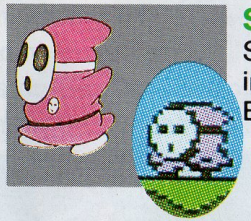
Stadio Bonus

Il gioco bonus è una grande possibilità!

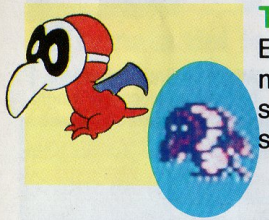
•Guadagnate vite extra raccogliendo le ciliege!
Potete ottenere vite extra al completamento di ogni area. Ottenete un gioco per ogni moneta che avete raccolto nel precedente.

Ostruzione del cammino — bande di personaggi nemici

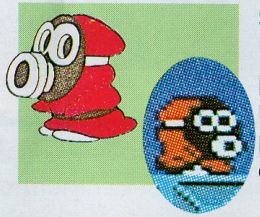
Shyguy - Rosso
Un membro degli "8 pezzi"(un club di brutti sogni). Indossa una maschera perchè è timido.



Shyguy - Rosa
Si muove avanti e indietro sulle colline. Evitatelo.

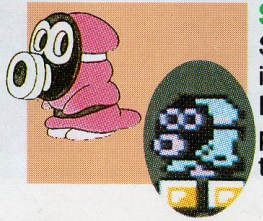


Tweeter
E' un uccello mascherato che salta. Cercate di saltargli sulla testa.

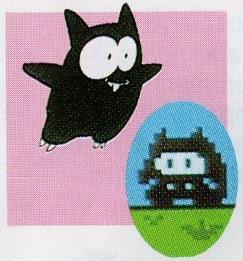


Snifit - Rosso
Un membro degli "8 pezzi". Indossa una maschera e sputa pallottole di incubi dalla bocca.

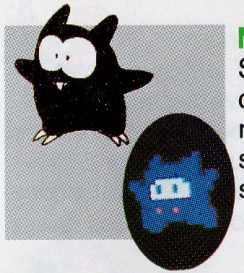
Snifit - Grigio
Salta prima di sputare una pallottola. Imparate i tempi degli spari!



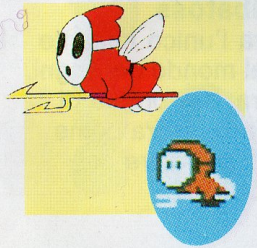
Snifit - Rosa
Si muove avanti e indietro sulle colline. Evitate le sue pallottole saltando in tempo



Ninji - 1
E' un diavoletto che appare nei sogni dei giocatori NES. Si muove velocemente e vi insegue.



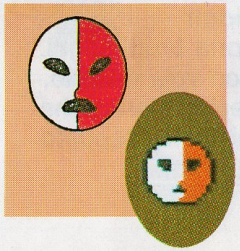
Ninji - 2
Salta in continuazione ma non si muove dal suo posto. Uno strano tipo.



Beezo - Rosso
Attacca tuffandosi su di voi. Assomiglia ad uno Shyguy con le ali.

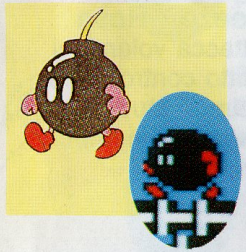
Beezo - Rosa
Attacca volandovi dritto contro. State calmi e studiate i suoi movimenti con attenzione.

Hoopester
E' una creatura delle dimensioni di una palla da pallacanestro. Vive sulle liane e va su e giù.



Phanto
Normalmente riposa e aspetta vicino alle chiavi. Se prendete una chiave vi inseguirà.

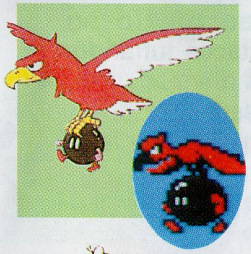
Trouter
E' un pesce che vive nel mondo dei sogni. Lo trovate nei fiumi e nelle cascate. Interferisce con Mario.



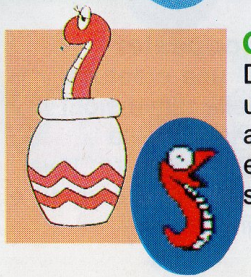
Bob-Omb
Ha un terribile carattere. Quando si arrabbia esplode.

Pidgit
Porta brutti sogni. Non vola da solo, perciò Wart gli ha fornito un tappeto volante.

Porcupo
Il suo corpo è completamente coperto di spine perciò non potete saltargli sopra.

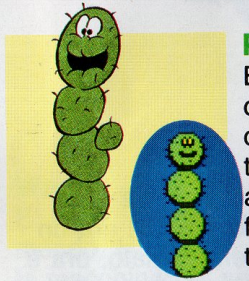


Albatoss
Era l'unico abitante del mondo dei sogni. Ora, per ordine di Wart, lavora come trasportatore di Bob-Omb.

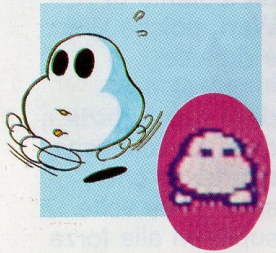


Cobrat
Di solito dorme in un vaso. Si muove a comando di Wart e appare spesso nei sogni di Toad.

Panser
L'unica pianta vivente che Wart ha creato per il mondo dei sogni. Sputa fuoco.



Pokey
E' un cactus che cammina. L'intero corpo, eccetto la testa, è coperto di aghi. Gli aghi vi faranno male se li toccate.

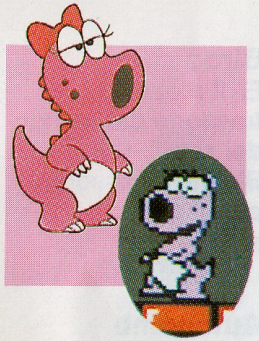


Flurry
Il mostro di neve. Vi inseguirà su pattini da ghiaccio.

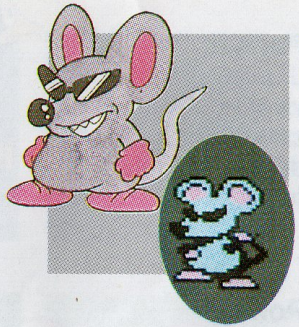
Birdo
E' il mezzo di trasporto del mondo dei sogni. Gli Shyguy spesso lo cavalcano.

Autobomb
Il mezzo di trasporto preferito da Shyguy. Vi ci si riferisce anche come alla "macchina degli incubi".

Spark
Brilla e si muove con moto circolare tra i muri e i pavimenti del mondo sotterraneo. Può muoversi lentamente o velocemente.

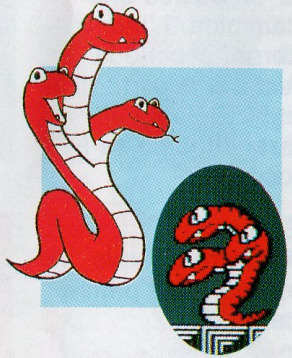


Ostro
Pensa di essere una ragazza e sputa uova dalla bocca. Sarebbe meglio chiamarlo ''ostretta''.



Mouser
E' un ricettacolo di incubi e distrugge tutti i bei sogni. E' molto orgoglioso e non crede di essere solo un topo.

Fryguy
Wart ha dato vita a questa entità creata dal fuoco. Sputa palle di fuoco quando è arrabbiato.



Tryclyde
Una volta era un emarginato, ora è un aiutante di Wart, poichè Wart è rimasto impressionato dalla sua furbizia e dalle sue capacità di attacco che sono di tre volte superiori alla forza

Clawgrip
Cresce improvvisamente ed è sorprendentemente abile nel lanciare rocce.

Wart
E' il più ingannevole di tutti i sogni del mondo. Ha creato mostri giocando con la macchina dei sogni.

NOTE .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GARANZIA

Questo articolo è stato prodotto con la massima cura e il suo perfetto funzionamento è stato controllato prima della spedizione.
Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo fornisce una GARANZIA di 3 mesi a partire dalla data di acquisto. Dopo la durata di 3 mesi della Garanzia, il Centro Assistenza Nintendo provvederà alla riparazione o alla sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti entro 9 mesi dalla scadenza della Garanzia.
Il costo della riparazione, secondo il tipo di intervento necessario, varierà da un minimo di L.20.000 ad un massimo di L.120.000 pagabile contrassegno.
Tale garanzia è concessa per i difetti di materiale e di produzione, ma non per quelli causati da uso improprio o da interventi e manipolazioni estranee.
Se questo prodotto dovesse risultare difettoso all'origine o durante il periodo di Garanzia, La preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa Garanzia a:

Nome cartuccia gioco

Data di acquisto

Indirizzo del Rivenditore

Timbro e firma del Rivenditore

MATTEL S.p.A.
CENTRO ASSISTENZA NINTENDO - 28040 OLEGGIO CASTELLO (NO) - TEL. (0322) 5101

Nintendo®

MATTEL
DISTRIBUITO IN ITALIA DA MATTEL S.p.A.
28040 OLEGGIO CASTELLO (NO)

Stampato in Giappone